

TURNI 1-5 E TURNI 7-8 : SEQUENZA NORMALE DI GIOCO

1. FASE INIZIATIVA

- 1) **Nuove carte:** i due giocatori pescano le carte del turno. **Turni 1-5: 6 carte e Turni 7-8: 7 carte**
- 2) **Iniziativa:** per determinare chi sceglie il giocatore che inizierà tutte le fasi di questo turno.

2. FASI AZIONE

Ad ogni fase, ogni giocatore gioca una sola carta. Questa può essere giocata nei seguenti modi:

...PER L'EVENTO	...PER I SUOI PUNTI CAMPAGNA	LA CARTA CANDIDATO
<p>EVENTO NORMALE Il giocatore risolve l'evento scritto sulla carta. Una volta risolto, la carta è rimossa dal gioco.</p> <p>EVENTO PERMANENTE Il giocatore mette la carta nell'area «Eventi permanenti» appropriata. Sarà risolta più avanti nel gioco (dibattiti, elezioni o quando uno dei giocatori giocherà una carta che un evento permanente impedisce).</p>	<p>CONTRASTARE L'EVENTO Quando gioca la sua carta, il giocatore può spendere 2 segnalini «Momentum» per impedire all'avversario di attivare l'evento.</p>	<p>La carta «Candidato» non può essere utilizzata se si trova sul lato «Exhausted» (usato).</p> <p>Una volta che è utilizzata, la si gioca come una normale carta per i suoi punti campagna.</p> <p>Una volta risolta, non è né scartata né rimossa dal gioco, ma si gira sul lato «Exhausted» (usato).</p>
	<p>...PER CONDURRE LA CAMPAGNA Aumentare il sostegno in uno Stato (aggiungere un cubo del proprio colore in un qualsiasi Stato della regione nella quale ci si trova; 1CP per cubo aggiunto. Effettuare un controllo del supporto se lo Stato in oggetto è attualmente guidato dall'avversario o se il segnalino dell'avversario si trova qui) e/o Muovere il proprio segnalino Candidato (1CP per attraversare il confine tra due regioni). Dopo che i punti della carta sono stati usati, questa viene scartata.</p>	
	<p>...PER LA PROPAGANDA SUI MEDIA Il giocatore effettua un controllo del supporto per ogni CP. Ogni successo consente di piazzare un cubo del proprio colore su una qualsiasi regione nella propaganda sui media. La carta è poi scartata.</p>	
	<p>...PER IL SUO PROGRAMMA Il giocatore può aggiungere cubi su ciascuna tematica. Il primo cubo costa 1CP, ogni cubo addizionale sulla stessa tematica costa 2CP. La carta è poi scartata.</p>	
	<p>SBLOCCARE L'EVENTO (dopo la risoluzione della carta) L'avversario può spendere 1 segnalino «Momentum» per attivare l'evento scritto sulla carta (a meno che il giocatore non ha preventivamente speso 2 segnalini per contrastarlo). Se l'evento è attivato, è risolto come se l'avversario avesse giocato l'evento e la carta è poi rimossa dal gioco.</p>	

PRENDERE I «REST CUBES» INDICATI SULLA CARTA GIOCATO (CHE SIA STATA USATA PER I CP O PER L'EVENTO)

3. FASE MOMENTUM

- 1) **Perdita Momentum:** i due giocatori scartano la metà dei loro segnalini Momentum (arrotondata per difetto).
- 2) **Ricompensa per le tematiche:** i giocatori ricevono Momentum e/o Endorsement per le tematiche.
- 3) **Ridimensionamento delle tematiche:** un cubo di supporto è tolto da ogni tematica.
- 4) **Scambio delle tematiche:** il giocatore con più supporto mediatico può scambiare due tematiche adiacenti.

4. FASE STRATEGIA DELLA CAMPAGNA

- 1) **Strategia della Campagna:** ogni giocatore mette una/più carte sulla sua area della Strategia della Campagna (Turni 1-5: 1 carta/Turni 7-8: 2 carte).
- 2) **Rest:** ogni giocatore mette i suoi «Rest cubes» nel sacchetto.

TURNO 6 : I DIBATTITI

*I cubi di supporto guadagnati (qui sotto) sono messi direttamente sul tabellone principale

- | | |
|----|---------------------------------------|
| 1° | TEMATICA VINTA:
2 CUBI DI SUPPORTO |
| 2° | TEMATICA VINTA:
3 CUBI DI SUPPORTO |
| 3° | TEMATICA VINTA:
4 CUBI DI SUPPORTO |
- 1) **Iniziativa:** un controllo dell'iniziativa consente di sapere chi vincerà una tematica in caso di parità dei punti.
 - 2) **Strategia della Campagna:** i due giocatori prendono le 5 carte della loro area Strategia della Campagna.
 - 3) **Preparazione dei dibattiti:** piazzare i segnalini delle tematiche (con i cubi) nella loro posizione sulla plancia dei dibattiti.
 - 4) **Dibattere!:** i giocatori giocano simultaneamente una carta e la piazzano sul lato corrispondente alle icone della tematica e del candidato. Se una tematica ha su uno dei suoi lati 2 carte, il giocatore con più CP sul proprio lato vince la tematica e guadagna cubi di supporto*. La tematica ritorna sul tabellone di gioco nella posizione più bassa disponibile.
 - 5) **Fine dei dibattiti:** tutte le carte della Strategia della Campagna sono scartate e il gioco riprende con il Turno 7.

DURANTE I DIBATTITI, NON DIMENTICARE L'EVENTUALE INFLUENZA DI ALCUNE CARTE PERMANENTI DEL TIPO «DIBATTITI»

TURNO 9 : IL GIORNO DELLE ELEZIONI

- 1) **Cubi Bonus:** i cubi del Supporto Mediatico e i cubi delle Tematiche vanno nel sacchetto insieme a 2 cubi per ogni Momentum restante.
- 2) **Iniziativa:** effettuare un controllo dell'iniziativa per vedere chi avrà l'iniziativa durante la Strategia della Campagna.
- 3) **Strategia della Campagna:** i giocatori svelano le loro quattro carte, poi effettuano 3 controlli del supporto per ogni carta e piazzano i cubi guadagnati nello Stato corrispondente (riportato in basso a destra sulla carta). Il giocatore con l'iniziativa risolve per primo le sue quattro carte.
- 4) **Eventi del giorno delle elezioni:** gli eventi permanenti del giorno delle elezioni sono risolti nell'ordine scelto dal giocatore con l'iniziativa.
- 5) **Sostegni e «ballottaggio»:** tutti gli Stati vuoti ricevono un cubo del colore del giocatore che ha un segnalino Endorsement nella regione. Se non ci sono Endorsement, gli Stati vuoti ricevono un cubo del colore della loro casella (il colore del rettangolo in cui è scritto il nome dello Stato).
- 6) **Conteggio:** i giocatori raccolgono gli stemmi degli Stati del proprio colore e contano i punti riportati. Il giocatore con più punti vince.